magazyn HOUKO

PRAWDZIWY ŚWIAT ANIME I MANGI ZACZYNA SIĘ WŁAŚNIE Z NAMI !

numer 2 luty/marzec

Recenzje:

TALE OF MEMORIES
Magiczna opowieść o miłości

BECK
Niezwykła opowieść o muzyce

Saiyuki
Ekipa pogromców demonów

Shin Angyo Onshi Gaiden
Manga o samurajach

GRY KANON I CLANNAD
MITYCZNE MUNDURKI
SAMURAJOWIE

Patronat:
Division69.Net

Anime, Manga, Gry, Japonia, Świat



Spis Treści

A. - Anime, M. - Manga, G. - Gry, Az. - Azja, C. - Ciekawostki, J. - Japonia, Mo. - Moda

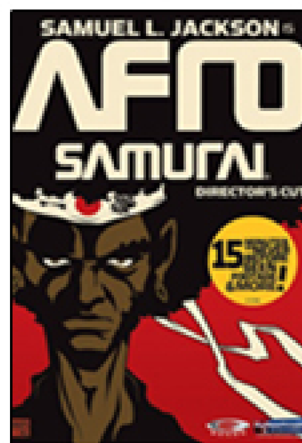
Redakcja

Patryk "Dark" Siemiński
- Oprawa graficzna, skład tekstu oraz pisanie artykułów
Mateusz "Matiz" Otto
Maksymilian "Maksst" Stefański
Antek "Sasuke-Kun" Kafarski
Tomek "Gumon" Brzozowski
- Pisanie artykułów
Mateusz "Levatyva" Lewandowski
- Pomoc przy korekcie tekstów

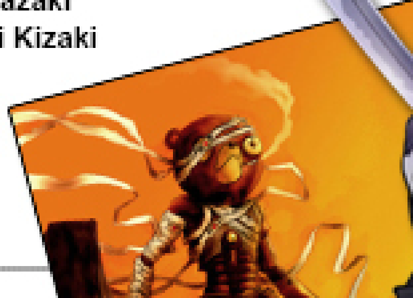
AFRO SAMURAI

W 2007 roku, studio Gonzo postanowiło zaprzeczyć tradycyjnemu wizerunkowi Samuraja, czyli japońskiego rycerza posługującego się kataną, z włosami spiętymi z tyłu lub specyficznie wygolonymi na czubku głowy. Owy „przyjęty powszechnie" wizerunek został zastąpiony czarnoskórym mistrzem katany z bujnym afro na głowie, zgrabnie „wycinającym" sobie drogę przez wrogów.

Całą historie rozpoczyna wydarzenie z dzieciństwa samuraja, które znacznie wpłynęło na jego psychikę. Otóż ojciec Afro, mistrz miecza zwany „numerem Jeden" został brutalnie zamordowany przez wojownika o przydomku „Numer Drugi". Po pojedynku, zwycięzca zostaje prawowitym „Numerem Pierwszym" i proponuje chłopcu rewanż, gdy ten będzie gotów. Po zdobyciu opaski „Pierwszego", zwycięzca pozostawia swoją starą opaskę numeru „Drugiego" w rękach młodego samuraja. Od tego momentu Afro podjął się treningu by móc pomścić ojca. Oczywiście na swojej drodze spotyka wiele przeciwników(z których większość jest zainteresowana tylko zdobyciem słynnej opaski). Jego poczynaniami i tytułem byli zainteresowani nie tylko łowcy głów i przestępcy, ale także „Klan niepełnej siódemki"(obfitujący w przeciwników dla samuraja). Afro by osiągnąć podjęty przez siebie cel musiał odrzucić wszelka przyjaźń, stracić litość a także wyzbyć się uczuć co przysporzyło mu wielu wrogów, nawet wśród przyjaciół.

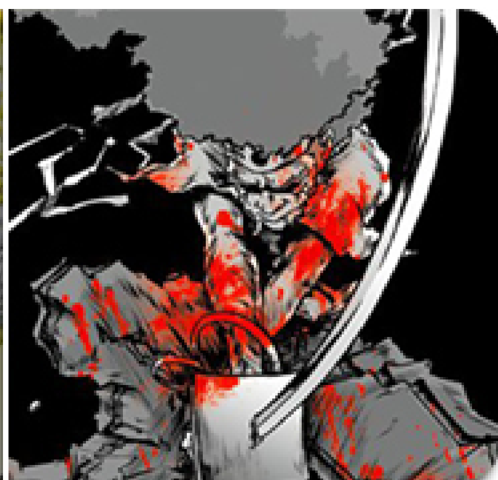


Tytuł : Afro Samurai
Odcinków : 5
Gatunki: Sensacja, Sztuki walki
Studio: GONZO
Autor: Takeshi Okazaki
Reżyser: Fuminori Kizaki
Muzyka: RZA









Gonzo potrafi zaskakiwać swoimi produkcjami, ale także popełnia sporo błędów, często drobnych lecz czasem naprawdę poważnych. Moim zdaniem jednym z poważniejszych błędów było nie wykorzystanie potencjału Afro Samuraja(bo przecież czego możemy się dowiedzieć po zaledwie pięciu odcinkach?). Trzeba przyznać że Anime potrafi zaciekawić, ale tak naprawdę cała akcja do czwartego odcinka opiera się na eliminacji przeciwników w coraz to większych ilościach.

Fabuła nie jest skomplikowana aczkolwiek uważam, że to właśnie w jej prostocie tkwi urok i przystępność serii. Jeśli ktoś jest spragniony hektolitrów lejącej się krwi na prawo i lewo to, to Anime jest właśnie dla niego.

Co do grafiki i muzyki nie można mieć większych zastrzeżeń. Kolorystyka jest utrzymana w ciemnych barwach, a muzyka nie należy do najweselszych, co raczej dodaje powagi serii.

Oba powyższe aspekty są bardzo dobrze wplecione w historie o czarnoskórym samuraju, dzięki czemu przyjemnie spędzimy czas zapoznając się z tym tytułem.

Podsumowując, Anime skłania nas do przemyśleń, przykładowo „Czy warto poświęcić przyjaźń dla wypełnienia zemsty?". Posiada także otwarte zakończenie dzięki czemu z pewnością możemy się spodziewać drugiej serii. Osobiście uważam serię za średnią, aczkolwiek myślę, że warto poświęcić dwie godziny na zapoznanie się z nią. Polecam wszystkim fanom ostrego kina samurajskiego oraz widoku tryskającej krwi.

Ocena - 6.5/10

Autor : Sasuke-Kun







Opaski „Pierwszego" i „Drugiego" – Legenda mówi o dwóch starożytnych opaskach nr. „Jeden" i nr. „Dwa". Jeśli masz tą z „Numerem Jeden", jesteś niczym Bóg - nikt nie może cię tknąć, chyba, że ma tą z „Numerem Dwa". Problem polega na tym, że każdy na świecie może go wyzwać co oznacza, że numer dwa zmuszony jest do nieustannej walki.

BECK

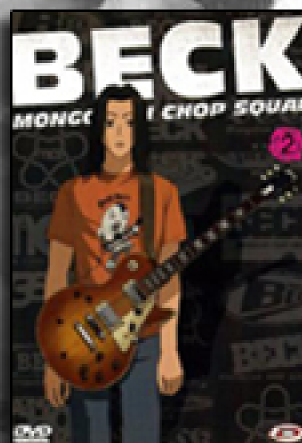
Uważa się, że młodość to najlepszy okres życia człowieka. Niestety, w przypadku niektórych japońskich nastolatków wygląda ona codziennie tak samo i polega na identycznym przemieszczaniu się między szkołą a domem każdego dnia. Yukio „Koyuki" Tanaka jest jednym z takich młodych Japończyków. Oprócz codziennych zajęć jego jedynym hobby jest słuchanie utworów niewiele starszej od niego gwiazdki pop, której utwory kończą się na mdłym śpiewaniu o miłości. Jednak to muzyka jest głównym silnikiem napędowym serii i zjawiskiem, które ma przewrócić nudne życie japońskiego gimnazjalisty do góry nogami.

Wszystkie te przewroty rozpoczynają się w momencie, gdy Koyuki poznaje Minamiego Ryuusuke – niewiele starszego Japończyka, który podczas wieloletniego pobytu w Ameryce, opanował niebywałe umiejętności gry na gitarze ucząc się razem z gitarzystą sławnego zespołu Dying Breed (którego nazwa oczywiście nic Koyukiemu nie mówiła).

Tym sposobem Koyuki trafia do wcześniej mu nieznanego świata rocka. Świat ten jest całkiem inny od tego, w którym żyje na co dzień. Już od swojego pierwszego koncertu, bohater zaczyna czuć, że rock to nie tylko muzyka, ale uczucie, które artyści przekazują widowni ze sceny. Koncerty zespołów, których nazw sobie nigdy nawet nie wyobrażał, spotkania z ludźmi, których nigdy nie spodziewał się poznać oraz gitara, którą idąc w ślady po Ryuusuke, pożyczył, aby spróbować sił w muzyce, stały się jego jedynymi zajęciami, które naprawdę umilały mu czas.

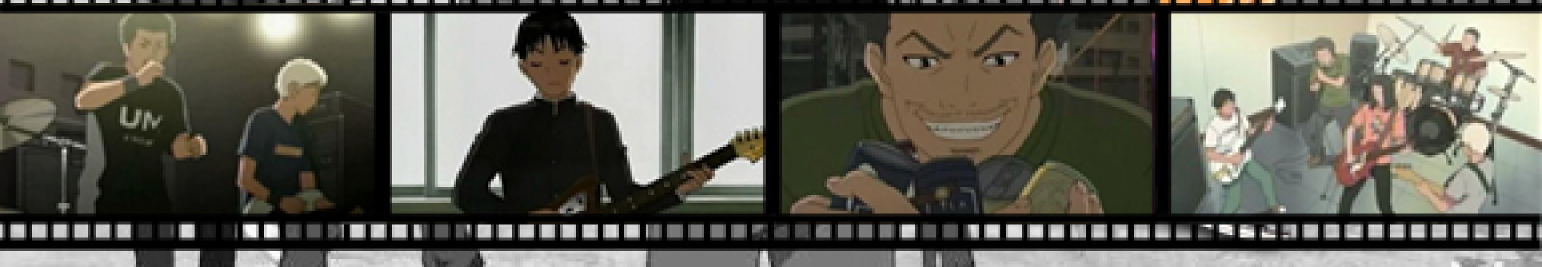
Akcja Anime jest bardzo ciekawa oraz w realistyczny sposób pokazuje nie zawsze łatwą i szybką drogę początkującego zespołu ku sławie. Nowo powstały zespół będzie musiał zmierzyć się z wieloma problemami życia codziennego, a każdy z głównych bohaterów będzie miał własne, prywatne problemy, które w różnym stopniu będą oddziaływać na jego pracę w zespole. Jakby tego było mało, będą oni musieli stawiać czoła kolejnym osobom chcącym przeszkodzić im w ich drodze do sławy. Głównym atutem fabuły jest niewątpliwie jej realizm, ponieważ mimo wszystko jest to historia o zwyczajnym życiu w japońskim mieście.

W miarę oglądania poznamy wiele barwnych osobowości, od uczniów, konkurencyjnych muzyków, przez dawnego pływaka olimpijskiego (obecnie odrobinę nieprzyzwoitego nauczyciela gry na gitarze), aż po gotowego na wszystko szefa dużej wytwórni płytowej i gitarzystę ze sławnego na całym świecie zespołu Dying Breed.



Tytuł : Beck
Odcinków : 26
Gatunki: Dramat, Muzyka
Studio: Madhouse Studios
Autor: Harold Sakuishi
Reżyser: Osamu Kobayashi
Muzyka: Yukio Nagasaki





Sam zespół natomiast to grupa uzdolnionych i szalonych nastolatków, z których każdy ma swoje mocne strony. Zróżnicowanie oraz natężenie postaci sprawi, że każdy znajdzie bohatera, który mu przypadnie do gustu.

Muzyka, która jest głównym elementem Beck: Mongolian Chop Squad, może być miłym zaskoczeniem dla odbiorcy. Utwory są zróżnicowane i dopasowane odpowiednio do grającego je zespołu. Utwory tytułowego zespołu są mocne, co świetnie pasuje do klubowych scenerii, a wokalista Chiba śpiewa niczym w japońskiej wersji zespołu Rage Against The Machine.





Grafika w Beck jest dobra. Modele postaci są bardzo realistyczne i pasują do fabuły, bazującej na zwykłym życiu. Miasto pokazane nocą jest bardzo fotorealistyczne, a wszystkie gitary są odwzorowane bardzo szczegółowo i prawie nie różnią się od oryginałów. Co do animacji, to może ona czasami wywołać dość mieszane uczucia.



Pomimo, że ruchy palców podczas gry na gitarze, które są wykonane bardzo dobrze, a mimika twarzy podczas śpiewu również nie pozostaje w tyle, to jednak ruchy postaci „poza sceną" sprawiają niekiedy wrażenie dość sztywnych. Jeśli chodzi o minusy, to jest ich kilka mniej lub bardziej widocznych i odczuwalnych. Pierwszym minusem, który możliwe, że nie wszystkich irytuje, są bardzo monotonne tłumy podczas występów. Czasem sprawiają one bardziej wrażenie kukiełek powtarzających ciągle te same ruchy niż żywej publiki „czującej" muzykę. Możliwe jednak, że nie będzie to odczuwalne dla widza, który nie ma w realnym życiu styczności z tego typu imprezami. Drugi minus według mnie należy się za zakończenie, na które spokojnie można by poświęcić jeszcze kilka odcinków, a zostało niestety ono skrócone do 15 minut. W tym wypadku pozostaje nam manga, która w obszerny sposób przedstawia dalszą historię zespołu.

Podsumowując, Anime mogę polecić każdemu widzowi gustującemu w dobrych historiach o normalnym życiu oraz tym, którzy zwracają dużą uwagę na utwory występujące w anime, szczególnie jeśli są to utwory rockowe.



Zalecałbym, aby nie kierować się głównie przedstawionymi wyżej minusami, a szczególną uwagę zwrócić na plusy serii. Szczególnie poleciłbym to Anime nastolatkom, którzy marzą, aby zabłysnąć w branży muzycznej. To Anime pozwoli im zrozumieć jak twardy jest to kawałek chleba.

Ocena – 9/10

Autor : Gumon



DEMONBANE

W naszym świecie zawsze istniały różnego rodzaju mity i legendy, które nie zawsze musiały się kojarzyć z rzeczywistością. Demonbane jest jedną z takich serii. Nie dość, że jest oparta na mitologi Cthulhu, stworzonej przez Lovecraft'a, to dodatkowo nie ma najmniejszego powiązania ze światem realnym. Cała historia ma miejsce w mieście Arkham, którego wygląd oraz technologia przypomina nieco nasze lata 40, lub okres wcześniejszy.

Główny bohater, samotny detektyw o imieniu Kurou Daijuji boryka się z problemami finansowymi, jada darmowe posiłki w kościele i łapie się każdej najmniejszej pracy.

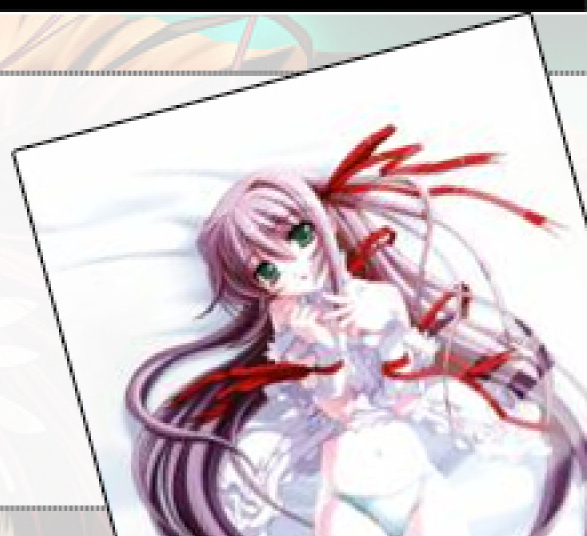


Wtedy właśnie o jego usługi zabiega księżniczka z rodu Hadou, skrywającego wysoce rozwiniętą technologię zwaną Deus Machina oraz sekrety starożytnej magii. Jego zadaniem było odnalezienie magicznej księgi - grimoire. Po drodze Kurou napotka pewną tajemniczą kobietę, która bez żadnego powodu zacznie nam opowiadać o różnych dziwnościach tego świata oraz o tym, że czeka na niego jego własna grimoire. I tak też było, nagle z nieba spada w jego ramiona drobna dziewczyna o ostrym charakterku. Żeby nudno nie było, nagle otacza go przeciwna frakcja - Black Lodge, która pragnie zdobyć najpotężniejszy Necronomicon. Jak się szybko okazuje, owym Necronomicon'em jest tajemnicza dziewczyna, Al Azif. Oczywiście gdy w koło robi się gorąco, Al Azif postanawia zawiązać kontrakt z owym człowiekiem. Poprzez pocałunek nasi bohaterowie stają się Magusem i Necronomicon'em i jak by tego jeszcze było mało, to Kurou zyskuje niezwykłe moce, dzięki „pół fuzji" z nowym pupilem. Dodatkowo wychodzi na jaw, iż panienka Hadou w swej rezydencji przechowywała tajemniczą machinę o imieniu Demonbane, którą mogą kontrolować tylko nasi herosi.





Tytuł : Demonbane
Odcinków : 12 + OVA
Gatunki: Przygodowe
Studio: Viewworks
Reżyser: Shoichi Masuo
Scenariusz : Yousuke Kuroda





Jeśli chodzi o ogół fabuły, jest po prostu jak flaki z olejem, lub jeszcze gorzej. Co rusz będziemy się zastanawiali skąd się to wzięło, lub czemu jest jak jest. Nagłe zmiany scenerii, rozwoje wydarzeń, a do tego nic nie jest nawet w najmniejszym stopniu opisane i wyjaśnione. W anime dosłownie panuje chaos, nic nie trzyma się kupy i wydaje się, że autorzy chcieli po prostu napchać jak najwięcej, robiąc jak najmniej. Walka przypomina przewidywalną sielankę, w której Deus Machiny używają karkołomnych ataków, a te głównego bohatera są zawsze najsilniejsze. Dodatkowo, jak już wspomniałem, w anime została wykorzystana mitologia stworzona przez Howarda Lovecrafta i jego następców. Większość postaci magicznych, mechów, czy też innych kreatur, nosi imiona bóstw i magicznych stworzeń z Cthulhu.



Czy wiesz, że mitologia Cthulhu została wymyślona przez dziewiętnastowiecznego pisarza - Howarda Phillipsa Lovecrafta? Był on często zwany Samotnikiem z Providence, gdyż zdarzało mu się zwiedzać miasto o późnych godzinach, zaś za dnia siedział w swym domu. Lovecraft lubił pomagać młodym twórcom, którzy później kontynuowali tworzenie jego mitologii, na podstawie której powstało wiele książek, filmów, a nawet piosenek. Was zapewne zainteresują gry komputerowe oraz gra karciana oparta na mitologii Lovecrafta.

Co do oprawy graficznej, jest po prostu średnia. Nie wyróżnia się niczym specjalnym, nie widać oryginalnych pomysłów autorów, no może poza odpychającymi wręcz potworami, które przyjdzie nam zobaczyć. Nawet postacie będą nam się wydawały nazbyt różnić od siebie, gdyż graficy chyba zmieszali zbyt wiele stylów, przy tworzeniu jednej serii. Dziewczyny, które wydają się być pełnoletnie, z wyglądu przypominają zwykłe gimnazjalistki. Choć może nie wszystkie, nasza główna bohaterka - Al Azif, wydaje się być dziewczyną z podstawówki, do tego zachowującą się jak zaparta stara kobita o niedojrzałym usposobieniu. No i jeszcze lokaj, który chyba jak w każdym nieprzewidywalnym anime, jest mistrzem sztuk walki, zdolnym walczyć z magami gołymi rękoma.

Cała seria sięga długich, bo aż 22 minutowych, 12 epizodów. Jak równie szybko zaciekawiłem się tą serią, tak równie szybko uznałem ją za najgorszą jaką widziałem. Wręcz naśmiewające się wykorzystanie mitów, zbesztanie wyglądu mechów oraz niezwyciężony bohater. Po prostu nuda. Jedyne co można pochwalić w tej serii, to wprowadzenie mitu. Skłoniło mnie to do zapoznania się w mniejszym bądź większym stopniu z Cthulhu oraz historią jej autora.

Ocena - 3/10

Autor : Dark



Wydawca
Visual Art's (PC)
Interchannel (PS2)
Prototype (Xbox 360/SoftBank 3G/FOMA)
Gatunek: Visual Novel
Premiera:
28 kwietnia 2004

CLANNAD

- クラナド -

Chciałbym na samym początku powiedzieć, iż to moja ulubiona gra z gatunku Visual novel. No, ale do rzeczy. Clannad jest historią o uczniu ostatniego roku liceum – Okazakim Tomoya i nim też gramy. Trochę „o nas" – matka Okazakiego zginęła w wypadku. Po tym zajściu ojciec zaczął pić i stracił pracę. Główny bohater wręcz nienawidzi swojego ojca. Postać uznaje, że posiadanie dziewczyny nie jest dla niego i ogólnie ma bardzo niską samoocenę. Mamy przyjaciela Sunoharę, który często pada ofiarą różnych wypadków. Sam Okazaki nie wykazuje zbyt dużej woli życia, szkołę zaś prawie całkowicie olewa.

Podczas drogi do szkoły, napotykamy dziewczynę, która coś mówi. Wydaje nam się, że pyta nas, czy lubimy szkołę, po czym sama na to pytanie odpowiada. Po chwili zauważa naszą obecność i rozpoczynamy z nią rozmowę. Dowiadujemy się, że jest to Furukawa Nagisa. Jest ona bardzo pogodną uczennicą, która z powodu chorób zawaliła rok. Jednak jest stosunkowo skryta w sobie i mało rozmowna. Jej rodzice posiadają piekarnię, w której sami pracują. Jej matka stara się piec najlepsze ciastka na świecie, jednakże nie wychodzą one zbyt smaczne. Marzeniem Nagisy jest ponowne założenie klubu teatralnego, który został zawieszony z powodu małej ilości członków.

Naszym głównym celem jest zbieranie światełek, które otrzymujemy za każde uszczęśliwienie kogoś, bądź zrobienia dobrego uczynku, gdyż legenda miasta głosi, iż osoba, która zbierze ich odpowiednią ilość będzie mogła spełnić swoje marzenie. Grę musimy przejść kilka razy, z różnymi zakończeniami. Będziemy mieli sporo ubawu, a jeszcze więcej powodów do wzruszeń. Clannad jest trzecią grą, która najbardziej wzrusza Japończyków i nie tylko. Czas przejścia gry to ok. 350godzin.

Gra jak na rok 2004, posiada niezwykła grafikę, kreska jest świetna, a soundtrack bardzo przyjemny dla ucha. W grze nie zabraknie nam humoru, w zasadzie przez pierwszą połowę gry zobaczymy wiele humorystycznych scen. Jednak z czasem, sytuacja zacznie się robić dramatyczna i nie zabraknie łzawych scen. Twórcy postawili fabułę na bardzo wysokim poziomie, w zasadzie jak każda gra Key/Visual Art's!

Ocena – 10/10

Autor : Maksst









Kanon

Wydawca:
Visual Art's (PC)
Interchannel (PS2)
Prototype (Xbox 360/SoftBank 3G/FOMA)
Gatunek: Drama, Fantasy, Harem, Romance
Premiera: 4 czerwca 1999 (PC)

Przede wszystkim chcę podkreślić, że gra powstała w 1999roku, więc jest już bardzo stara, jednak do dziś z miłą chęcią można do niej powracać. W Kanonie gramy jako Yuichi. Przybywamy do miasta, w którym nie byliśmy aż 7 lat i nic nie pamiętamy! Naszym głównym celem jest szkoła, która się tam znajduje. Po przyjeździe, czekamy na ławce na naszą kuzynkę – Nayuki, która się spóźnia. Po przywitaniu się z nią, nagle akcja gry przenosi nas do pokoju i słyszymy głos naszej kuzynki. Jest poranek, Nayuki się wierci i kręci po całym domu mówiąc „mundurek…”. I tak powoli rozpoczyna się nasza przygoda. Nowa szkoła, ludzie…

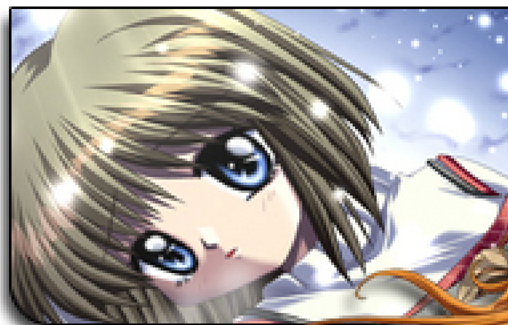
Cóż, gra się bardzo różni od anime, dlatego nie wolno oceniać jej po obejrzeniu animowanej adaptacji! Przede wszystkim można ją przypisać do wielu gatunków :
Drama – w grze będziemy mieli wiele smutnych sytuacji, po których nasza postać, a dokładniej jej serce będzie cierpieć.
Fantasy – jest kilka elementów fantastycznych jakimi są nadprzyrodzone moce dwóch postaci, obie są miłymi dziewczynami.
Romance – nie raz zakręci nam się łezka w oku.
Haremu chyba nie muszę komentować.

W grze jest przedstawiona bardzo fajna fabuła, która może się troszkę pomieszać, ale jeśli gra się monotonnie (tj. nie robimy przerwy na tyle długiej aby zapomnieć co się działo wcześniej), wszystko jest zrozumiałe i wręcz zadziwiające. Kreska w grze nie jest idealna, ale jak na `99 rok jest kapitalna ! Kilka lat później Visual Art.'s/ Key uznało, że zrobią voicepack do gry, który można było kupić osobno lub całą grę z tym patchem. Gra ma jeden minus… nie jest długa. Długo myślałem dlaczego nazwali ją Kanon, ale już rozwiązałem zagadkę, a dokładniej po obejrzeniu anime Kanon (2006) dotarło to do mnie. Już nie pamiętam w którym odcinku, ale jest to arc. z Mai. Rozmawiamy z Sayuri w kawiarni, a w tle leci piękna muzyka – Canon Pachelbela. I wydaje mi się, że dlatego tak właśnie została ta gra nazwana, dla tego utworu (leci on zawsze w owej kawiarni).

Grę oceniam wysoko, bo są to początki gier Visual Novel, a ta do dziś robi ogromne wrażenie! Jeszcze chciałem porównać grę z `99 i anime z `06 (chodziło mi o to, jak twórcy upiększyli to wszystko!). W momencie, w którym pierwszy raz spotkamy się z Ayu „Ayu”, w anime udajemy się z nią do kawiarni. W grze nie ma takiego czegoś jak kawiarnia, po prostu biegniemy i biegniemy i wtedy jest rozmowa o słynnej torebce z tayaki! Mało tego. W anime mamy powiedziane o psie przez którego Ayu ukradła przysmak, w grze po prostu ukradła bo zapomniała portfelika!

Ocena – 8.5/10

Autor : Maksst





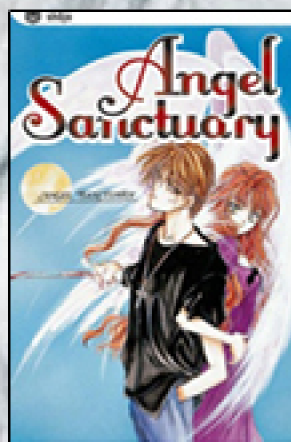


Angel Sanctuary

„Jeden z aniołów zbuntował się przeciwko Panu, a inne poszły za nim. Jednakże Pan zesłał buntowników w czeluści piekieł, gdzie jego najwyższy anioł przybrał imię Lucyfer, a świat ogarnął chaos".

Angel Sanctuary jest opowieścią o Aniołach, Demonach i ludziach z nimi związanymi. Dodatkowo dochodzą problemy emocjonalne bohaterów wkraczających w dorosłe życie. Czy taka mieszanka może się udać ? Kaori Yuki pokazała, że może i to w taki sposób, by wszystko trzymało się kupy. Główny bohater mangi Setsuna Mudo boryka się z problemem miłosnym, co gorsza obiektem jego westchnień jest Sara Mudo - jego własna siostra.

Czytelnikowi wydaje się, że cały świat odwraca się przeciwko zakazanej miłości pomiędzy rodzeństwem, zaś Setsuna wraz z siostrą samotnie przedzierają się przez mroczny świat. Skaza na ich ciele i duszy, największy z grzechów zostaje popełniony, a wraz z nim kończy się życie zwykłego nastolatka. Świat powoli ogarnia chaos, wojny aniołów i demonów stają się częścią życia zakochanych. Setsuna dowiaduje się, że jest kolejnym wcieleniem organicznego anioła Alexiel, który dawniej sprzeciwił się Bogu i stanął po stronie demonów. Przez uśpioną w nim anielicę jego życie jest powoli niszczone.



Tytuł : Angel Sanctuary
Rodzaj : Manga
Liczba tomów : 7+
Gatunki : Dramat, Romans
Wydawca : Hakusensha
Wydawca Polski : J.P.F.
Autor : Kaori Yuki
Miejsce : Świat rzeczywisty
Czas : Teraźniejszość

Manga jest mieszanką dramatu z wątkami religijnymi. Niejednokrotnie będziemy świadkami brutalnych rozłąk zakochanych par, czy też bezmyślnych masakr walczących ze sobą aniołów i demonów. Z początku wydający się błahym wątek miłości pomiędzy rodzeństwem staje się kołem napędowym całej serii. Z rozdziału na rozdział wychodzi na jaw coraz więcej tajemnic związanych z ciałami oraz duszami bohaterów powiązanymi z najwyższymi aniołami niebios. Ogół świata przedstawiony w mandze znacznie różni się od przedstawianego chrześcijanom. Aniołami przewodzi nieczuły i bezlitosny Bóg eksperymentujący na aniołach. Najwyższe anioły dbają tylko o swoje interesy wybijając słabszych przedstawicieli ich rasy. Jak się okazuje, także w piekle nie jest za ciekawie. Wyniszczająca wojna, największe piętno pozostawiła na państwie Lucyfera, który sam stał się bezsilną kukłą. Mimo iż imiona postaci są zaczerpnięte z Biblii, nie powinniśmy kierować się tym co znamy, gdyż rzeczywistość może okazać się dokładnym przeciwieństwem. A na szczycie całego tortu stoi wisienka w postaci nowoczesnych komputerów i broni palnej w dłoniach demonów i aniołów.

Graficznie manga powinna spodobać się przede wszystkim żeńskiej części czytelników. Jest to spowodowane dosyć specyficznym stylem rysowania postaci rodem z romansu. Lecz nie można oceniać książki po okładce, wbrew pozorom styl znakomicie pasuje do mrocznej opowieści po którą bez problemu mogą sięgnąć także faceci. Ujęcia z przybliżonymi postaciami są wykonane niezwykle starannie i szczegółowo. W scenach akcji, jak chyba w każdym Shoujo, rzadko przyjdzie nam zobaczyć tła. W większości przysłaniają je walczący bohaterowie, zwinnie odciągający naszą uwagę od szczegółów.

W Polsce wydania mangi podjęło się wydawnictwo J.P.Fantastica. W naszym kraju jest to chyba jedyna manga tego typu, z całą pewnością wyróżnia się wśród takich banałów jak Naruto czy też oklepanego Dragon Ball - które zawsze zostanie klasyką. Tłumaczenie jest na wysokim poziomie, język demonów został podmieniony jedną z gwar występujących w Polsce. Ogół daje nam kilka tysięcy stron dobrej mangi, w cenie 30zł za tom.

Ocena - 8/10

Autor : Dark



Saiyuki



Ludzie, Demony, Demonoludzie, wojna, walki... Tak, to właśnie przedstawia nam 9-tomowa Manga Kazuya'i Minekury.

Saiyuki opowiada o wojnie Ludzi z Demonami w fikcyjnym świecie „Shangri-La". Demony po wielu latach zgody z ludźmi, zbuntowały się i zaczęły atakować. Powodem wojny jest próba wskrzeszenia Demona Gyumao. W związku z tym Mnich Genjo Sanzo wyrusza na zachód by ocalić świat, odzyskać magiczny zwój i powstrzymać wskrzeszenie Demona. Pomaga mu trójka pół-demonów : Sha Gojo, Cho Hakkai i Son Goku.

Przez pełne 9 tomów mangi przedstawiających wędrówkę bohaterów przetoczy się wiele zażartych i zachęcających do dalszej lektury walk. Najbardziej emocjonujące będą walki z Kogaji'm - synem Gyumao. Przyjdzie nam także poznać historię oraz charakter każdej z kluczowych postaci. Z każdym tomem będziemy świadkami niezwykłych obrotów akcji, które chyba każdego czytelnika wprowadzą w zdziwienie. Aż do końca serii nie będziemy mogli być pewni kim jest prawdziwy wróg oraz na czym dokładnie polega rozpętana wojna.

Z pozoru kolejny zwykły Shounen, wraz z coraz głębszym poznaniem serii odsłoni przed nami niezwykłą historię zawierającą to „coś", czego nie mają inne tytuły. W Saiyuki zawartych jest wiele wątków humorystycznych, które mogą zrzucić z krzesła. Nie zabraknie też krwawych scen akcji kończących się popijaniem Sake, czy też popalaniem papierosa przy pięknej i półnagiej kobiecie.

Strona graficzna Mangi jest dość ładna, aczkolwiek nie idealna. Często możemy zobaczyć np. postacie bez twarzy. Mimo takich szczegółów manga jest na prawdę fajna i ogół techniczny nie jest taki zły. Jednym z atutów są niezwykle wykonane sceny akcji.

W Polsce Tytuł ten przetłumaczyło wydawnictwo „Waneko", które dokładnie w lipcu wypuściło 9 - ostatni tom Mangi. Tłumaczenie uważam za dobre, mimo kilku drobnych literówek i dziwnie brzmiących zdań.

Ocena – 7/10

Autor : Matiz



Tytuł : Saiyuki
Rodzaj : Manga
Liczba tomów : 9
Gatunek : Fantasy, Przygodowe
Wydawca : Enix
Wydawca polski : Waneko
Autor : Kazuya Minekura
Miejsce : Azja
Czas : Przeszłość
Adaptacje anime : Dwie serie oraz film



Shin Angyo Onshi Gaiden



Jedno tomowa Manhwa autorstwa koreańskiego duetu: In-Wan Youn i Kyung-Il Yang. Opowiada o przeszłości postaci występujących w mandze Shin angyo onshi(opisanej w poprzednim numerze). Dzięki lekturze dodatkowego tomiku nie tylko możemy dalej rozkoszować się przygodami naszych ulubionych bohaterów, ale także lepiej poznać ich przeszłość, która nie była w ogóle, lub jest tylko po części opisana w Manhwie.

Po zapoznaniu się z lekturą rozwieje się mgła tajemnicy wokół: narodzin Sando, przeszłości Won Sul'a i Bang Ja, rodziny Munsu, czy też przeszłości postaci, która nie pojawiła się w Mandze, lecz mieliśmy okazję poznać ją w filmie kinowym studia „Oriental Light and Magic" (film został wydany w Polsce na DVD pod tytułem Shin Angyo Onshi – Ostatni strażnik magii).

„Kreska" w stosunku do prequel'a zostaje niezmieniona i z pewnością można to zaliczyć do jednej z zalet.

Co do fabuły także nie można mieć zastrzeżeń. Mimo opowiadań o przeszłości, akcja nie straciła na tempie i nadal jest zdolna zaskoczyć nas kiedy się tego najmniej spodziewamy. Jedynym „minusem" serii jest fakt, iż opisuje ona pięć w ogóle niezwiązanych ze sobą historii przez co może wydawać się trochę chaotyczne, lecz dla osoby, która wcześniej zapoznała się z tytułem Shin Angyo Onshi, seria Gaiden będzie tylko miłym dodatkiem do całości.

Podsumowując. Miło ze strony autorów, że zadbali o fanów i wyjaśnili niektóre wątki spędzające ludziom sen z oczu. Zachęcam do zapoznania się z tą pozycją, lecz przed tym radzę nacieszyć się siedemnastoma tomami prequel'a.

Ocena – 8,5/10

Autor : Sasuke-kun



Tytuł : Shin Angyo Onshi Gaiden
Rodzaj : Manhwa
Liczba tomów : 1
Gatunek : Dramat, Przygodowe
Wydawca : Daiwon C.I. Inc.
Autorzy : In-Wan Youn, Kyung-Il Yang
Rating : Przemoc
Miejsce : Świat Alternatywny
Czas : Przeszłość
Inne : Magia



EF TALE OF MEMORIES

Mówi się, że życie rozpoczyna się wraz z odnalezieniem swojej drugiej połowy. Ale co możemy zrobić, gdy nie wiemy kto jest tą drugą połową, lub już ta wybrana przez nas osoba nie chce nią być? Z takimi pytaniami będzie musiał sobie poradzić nasz główny bohater, który oczywiście spotka piękną dziewczynę i jeszcze... inną piękną dziewczynę. Lecz jak szybko miało się okazać, tym razem życie nie było „jak bajka" i rzuciło kilka kłód pod nogi.

Ogół opiera się na przemiennym pokazywaniu losów kilku postaci. Renji lubiący przebywać na opuszczonej stacji kolejowej, będącej jego azylem od zgiełku otaczającego go świata. Często przychodzi na ową stację by poczytać książki. Jednakże pewnego dnia jego spokój został zakłócony. Gdy dotarł na stację zobaczył dziewczynę siedzącą w bezruchu. Po krótkiej wymianie zdań, Renji postanawia zrezygnować i wraca do domu. Jednakże następnym razem owa panienka ponownie pojawia się na przystanku. Wydaje się, że nie pamięta ich spotkania i pyta się, czy się już gdzieś nie widzieli. W trakcie konwersacji dowiadujemy się, iż ma ona na imię Chihiro.

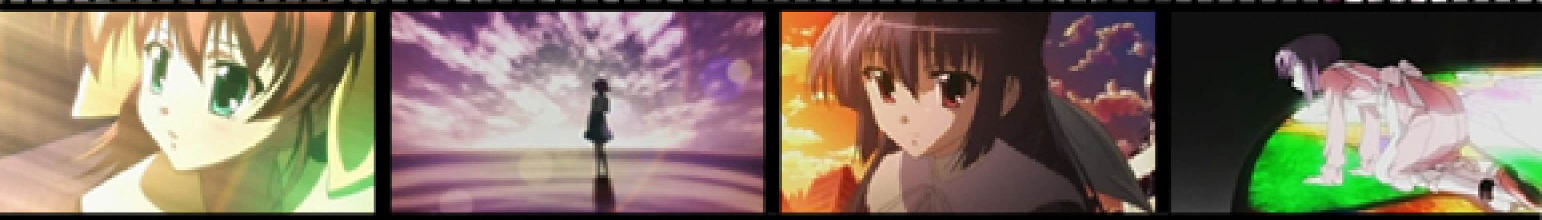
Przyjdzie nam także poznać dwóch innych bohaterów płci męskiej, Hiro i jego kolegę Kyousuke. Tego pierwszego widzimy w noc wigilijną jak śpieszy się do swej przyjaciółki Kei. Lecz los tak chciał, by Hiro na swej drodze spotkał dziewczynę, która kradnie jego rower. Jak się okazuje, dziewczyna także została okradziona, straciła torebkę w której trzymała klucze do mieszkania. Wtedy też owa dziewczyna - Miyako, wpędza Hiro w kłopoty prosząc by jej towarzyszył. W tym samym czasie, wcześniej wspomniany Kyousuke spaceruje po mieście, nagrywając na kamerę wszystko co wyda mu się interesujące.





Tytuł : EF- Tale of Memories
Odcinków : 12
Gatunki : SHAFT
Autor : Minori
Studio : Viewworks
Reżyser : Shin Oonuma
Scenariusz : Katsuhiko Takayama
Muzyka : Tenmon





Wtedy też, nagrywa kilkusekundowe ujęcie z tajemniczą dziewczyną, które przerywa przejeżdżająca ciężarówka. Jak się łatwo domyślić, jego celem będzie odnalezienie dziewczyny z nagrania.

Na talerzu dostajemy więc trzy oddzielne, a jednak jakoś połączone ze sobą historie. Będziemy świadkami rozwijających się przyjaźni, kwitnącej miłości oraz rozterek sercowych. Warto wspomnieć, że każda z postaci prowadzi dosyć normalne życie, tylko jedna dziewczyna wyda nam się specjalną, jednakże nie dla tego, że posiada jakieś super moce. Będzie to związane z chorobą, która przysporzy złych wspomnień, nie tylko osobie na nią chorującą. Będziemy mogli także obserwować starania panów o względy pań, które nie skończą się o dziwo biciem, lub szybkim wylądowaniem w łóżku. Można powiedzieć, że jest to trochę bardziej realna opowieść, umieszczona w poczciwym anime.



Graficznie anime nie jest najgorsze, choć chyba tak jak większość serii boryka się z nienaturalnymi przejściami oraz wyglądem postaci. Za to bardzo dobrze zastosowano na pierwszy rzut oka banalne, aczkolwiek genialne efekty wprowadzające w daną sytuację. Kamera jest dobrze ustawiana, nieraz z czarno białym obrazem, wyśmienicie oddającym uczucia bohaterów. Niezłym pomysłem, okazało się także pokazanie wewnętrznej walki chorej bohaterki. Pokazana w niekończącej się przestrzeni, uwięziona na jej skrawku, dobrze przedstawi uczucie zagubienia.

Muzyka w tym anime jest raczej spokojna i niezbyt żwawa. Rzadko przyjdzie nam usłyszeć coś szybszego, choć i te wolne kawałki będą ledwo zauważalne, co zapewne jest spowodowane ich delikatnością. Całość zawiera także trzy endingi, z których każdy przedstawia nam inną postać płci żeńskiej.

Seria stanowczo spodoba się każdemu miłośnikowi romansów, w których nie chodzi o szybki i przewidywalny rozwój akcji. Może nawet ci najbardziej zaparci do tego typu anime zechcą obejrzeć Tale of Memories, gdyż na prawdę odbiega od standardów, które są nam przedstawiane. Dziewczyny zapewne nie raz zapłaczą nad losem bohaterów, a ja sam byłem zmuszony do przeanalizowania własnego życia.

Ocena – 8/10

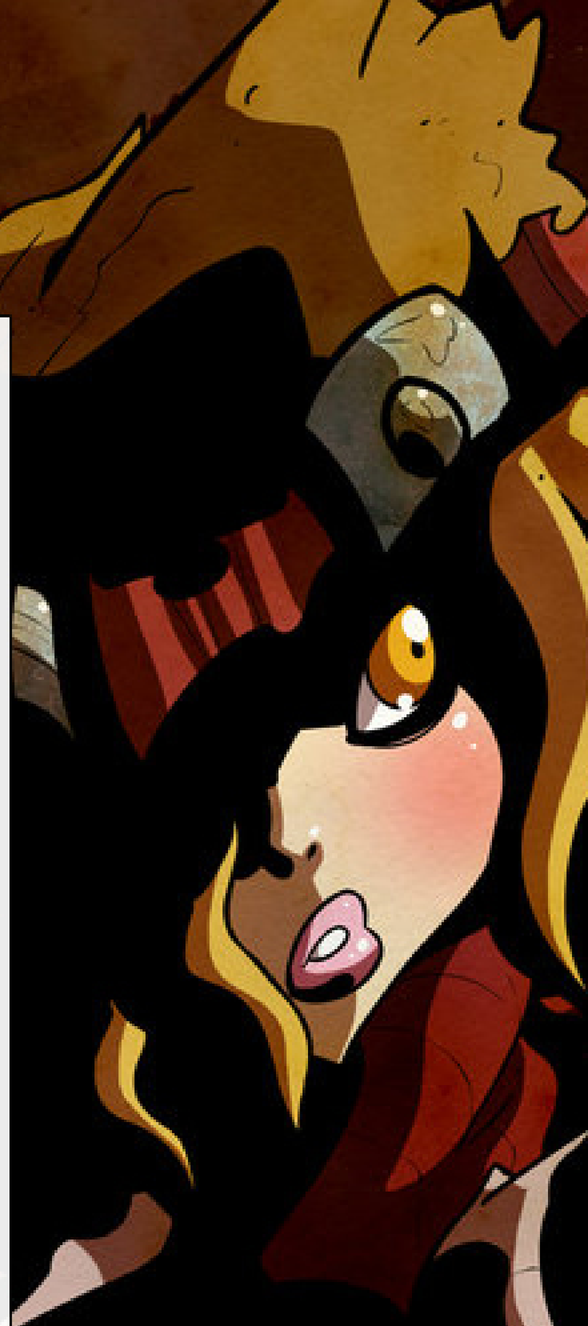
Autor : Dark

Anime powstało na podstawie serii gier EF stworzonej przez firmę Minori. Aktualnie zakończono wydawanie anime o nazwie EF Tale of Melodies. Seria posiada 12 odcinków po 24 minuty.

News!

W USA ukazał się drugi tom APPLE wydawanej przez UDON. Koreańscy twórcy przekazują nam 272 kolorowych stron wykonanych przez najlepszych artystów z Korei. Cena tego tomu wynosi 30 dolarów.

Grenadier: Hohoemi no Senshi



XVII wieczna Japonia jest targana mnogimi konfliktami zbrojnymi. Bandyci sieją spustoszenie wśród ludności cywilnej odbierając jej wszystkie dobra i prawa. Lecz ludzie nie stracili nadziei, gdyż po świecie nadal kroczą wędrowna senshi i młody samuraj chcący nieść światu pokój i radość. Od teraz przestępcy muszą mieć się na baczności…

Naszą przygodę rozpoczyna młody samurai Yajiro Kojima nazywany „Tygrysem Tylnej Straży" pracujący jako najemnik. Jego zadaniem było, wraz z innymi samurajami, odbić pałac z rąk nikczemnych bandytów. Niestety ich katany nie były żadnym wyzwaniem dla oprychów posługujących się bronią palną, przez co wielu wojowników poniosło śmierć, a Yajiro został zmuszony do ucieczki podczas której zostaje raniony w nogę. W czasie desperackiego ratunku, młody samuraj spotyka piękną, biuściastą, blond dziewczynę, która ukrywa go przed ścigającymi oprawcami. Po zgubieniu pościgu i opatrzeniu rannej nogi, Yajiro postanawia wrócić na pole bitwy, żegnając się z piękną dziewoją spotkaną w gorących źródłach. Przed rozstaniem dziewczyna oznajmia młodemu samurajowi, iż uśmiech może zdziałać o wiele więcej, niż cała armia uzbrojonych wojowników. Początkowo taki pogląd wydał się dziwny młodemu wojownikowi, lecz los chciał, że biuściasta blondynka spotkana w trakcie ucieczki okazała się senshi, którego celem jest niesienie światu radości i pokoju. Od tego przypadkowego spotkania rozpoczęła się ich wspólna wędrówka przez ogarnięty niesprawiedliwością kraj.



Tytuł : Grenadier Hohoemi no Senshi
Odcinków : 12
Gatunki: Komedia, Przygodowe, Strzelanka
Studio: Ehrgeiz, Studio Live
Autor: Sousuke Kaise
Reżyser: Hiroshi Koujina
Muzyka: Yasunori Iwasaki





Świat z którym mamy okazję się spotkać to średniowieczna Japonia ze zgrabnie wplecioną współczesną technologią(przede wszystkim militarną). Początkowo fabuła może wydać nam się banalna lecz w miarę oglądania zrozumiemy, iż nie jest ona tak prosta za jaką ją braliśmy. Można z powodzeniem stwierdzić że autorzy popuścili wodzy fantazji podczas tworzenia serii, czyniąc ją jednocześnie przystępną dla widza jak i bardzo przyjemną w oglądaniu.



Grenadier nie jest tylko Anime o walce dobra ze złem. Jest także bardzo przyjemną komedią z elementami ecchi w której humor towarzyszy nam od początku do końca. Gagi i humor sytuacyjny przeplatający się z niebanalnymi scenami walki to iście wspaniałe połączenie.



W przypadku grafiki nie można mieć zastrzeżeń. Widać, że przyłożono dużo uwagi do stworzenia i wykończenia postaci jak i broni którą się posługują. Jedynym minusem mogą być niektóre „dziecinne" sceny, przykładowo maszyna siejąca zniszczenie i śmierć nakręcana kluczykiem na plecach, czy też groźny przestępca z wielkim sterczącym nosem(jak Pinokio). Pomijając mankamenty, grafika jest staranie wykonana i przyjemnie komponuje się z serią.

Muzyka stworzona dla tej serii należy do bardzo specyficznych. Przeplatająca się hiszpańska gitara, z hard rockiem czy też specyficzny opening nadają temu Anime smaczku.

Podsumowując jestem bardzo wdzięczny wydawnictwu Anime-Gate za wydanie tego tytułu w Polsce dzięki czemu byłem wstanie go poznać. Serię polecam każdemu bez względu na wiek, płeć czy też upodobania.

Ocena – 8/10

Autor : Sasuke-Kun





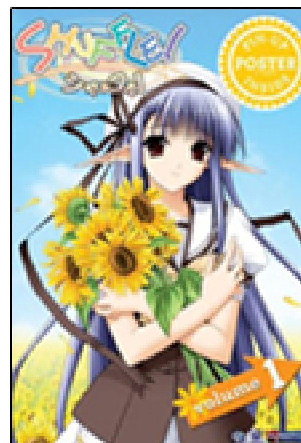
Mamy dobrą wiadomość dla fanów „Gintamy" - po ostatnich wypowiedziach reżysera było można wywnioskować, że to już koniec tej serii, jednakże w ostatnim odcinku pojawiła się informacja, że czwarta seria „Gintamy" ujrzy światło dzienne.

Shuffle!

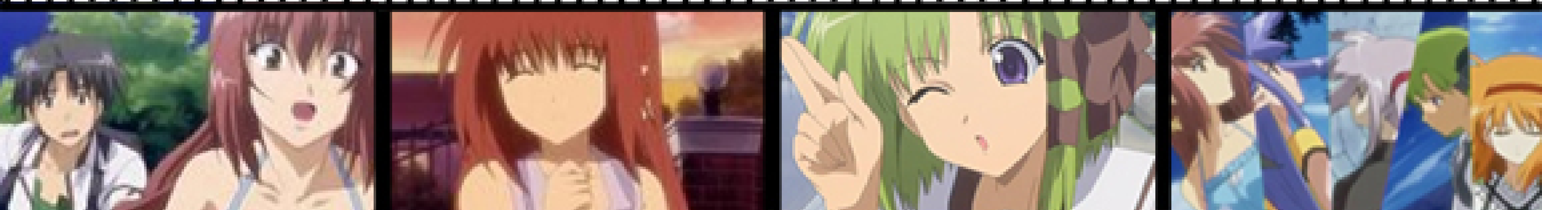
Trzeba zacząć od tego, że ostatnio powstała bardzo ciekawa moda, aby robić anime, opierając się na grach z gatunku Visual novel. Na ogół gry te są przeznaczone dla starszych graczy i w większości dla mężczyzn. Co jest celem takich gier? Wcielamy się w jednego z bohaterów i naszym zadaniem jest kierować jego dalszym życiem, coś jak symulator życia, jednak tutaj od naszych decyzji zależy dalszy przebieg wydarzeń i historii. I właśnie o takim anime będzie ten artykuł.

Grzeczny chłopczyk.

„Shuffle!" zdecydowanie do tego gatunku należy. Pierwotnie gra została wydana w 2003 roku, a anime powstało dwa lata później. Jak każda gra tak i anime, ma swojego głównego bohatera, w tym wypadku jest to Rin Tsuchimi. Żyje on w świecie, który jest podzielony na trzy rasy: ludzi, bogów i demonów. Jak na każdego grzecznego chłopaka przystało, Rin chodzi do szkoły i jest bardzo dobrym uczniem. Mieszka wraz ze swoją przyjaciółką z dzieciństwa Kaede Fuyou. Śpią pod jednym dachem, gdyż ich rodzice zginęli w tym samym wypadku i od tego czasu Kaede podjęła się opieki nad Rinem. Oboje chodzą do tej samej klasy, prowadząc spokojny tryb życia. Cóż można więcej o Rinie powiedzieć? Nie ma obecnie dziewczyny i w ogóle mu to nie przeszkadza, że mieszka z niewiastą sam na sam, mało tego, nie zwraca w ogóle uwagi na podpowiedzi kolegów ze szkoły, które podkreślają jakie miejsce zajmuje w sercu Kaede. Z powyższego opisu możecie wywnioskować, że chłopak jest trochę dziwny, ale nie martwcie się, jeszcze przyjdzie pora, aby Rin stał się prawdziwym Casanova.



Tytuł : Shuffle!
Odcinków : 24
Gatunki: Romans, Fantasy
Studio: Asread
Autor: NAVEL
Reżyser: Naoto Hosoda
Muzyka: Kazuhiko Sawaguchi, Minoru Murao



Raz, dwa, trzy wypadasz Ty!

Najważniejszą rolę jednak w całej serii zajmują... dziewczyny! Najlepszym faktem jest to, że wszystkie są tak samo ważne i nie można żadnej ominąć. No dobrze, ale może po kolei. Od kilku dni krążyły po szkole pogłoski, które mowiły, że do klasy Rin'a dojdą nowe uczennice, pierwsza ze świata bogów, druga ze świata demonów, jednak on sam nie przywiązywał do tego uwagi. Możecie sobie teraz wyobrazić jak uczniowie szaleją z tego powodu, poza naszym głównym bohaterem. W momencie kiedy nowe uczennice dochodzą do klasy, ich ojcowie, a dokładniej sami władcy obu światów, postawili Rina przed bardzo ciężką decyzją – ma wybrać jedną z nich na swoją żonę! Mało tego, z biegiem czasu Rin zdobywa coraz więcej wielbicielek, a on sam gubi się w tym wszystkim…

Każda z dziewczyn ma smutne wspomnienia z dzieciństwa, jak to bywa w grach Visual Novel. „Narzeczone" Rin'a to Nerine (demon) oraz Lisianthus (bóg), które strasznie się od siebie różnią. Zacznijmy od demona. „Rin" (bo taki ma pseudonim) jest to bardzo miła skromna dziewczyna, która uwielbia śpiewać i jest prymuską. Włada świetnie magią, choć nie raz ją poniesie i dla przykładu zamieni w pył pół szkoły… Wygląda na bardzo nieśmiałą dziewczynę, jednak kiedy przychodzi rywalizacja o swojego ukochanego, natychmiast ukazuje się jej prawdziwe „ja" przy czym pokazuje, że nie bez powodu jest demonem. Jednym z jej kompleksów jest brak umiejętności gotowania. Jej przeciwieństwem jest „Sia" czyli Lisianthus w skrócie. W zasadzie jest bogiem, jednak istny diabeł siedzi w jej wnętrzu. Nie za bardzo ma ambicje do nauki i bardzo często bije własnego ojca krzesłem, choć prawdą jest, że mu się należy. Uwielbia chodzić na zakupy tak bardzo, jak naciskać na Rin'a, aby to ją wybrał. W magii także do najlepszych nie należy, ale świetnie gotuje i jest aż za bardzo śmiała. Tak, z „Sią" będziemy mieli ubaw praktycznie od pierwszego do ostatnich odcinka anime.

Dużo tych dziewczyn, ale to dopiero początek. Kolejną kandydatką i wydawałoby się, że najbardziej oczywistą, jest Kaede. Mieszka z Rin'em od dziecka razem w domu, więc czemu by nie? Kaede jest na swój sposób dziwna i czasem jej cukierkowaty tekst „Żyje tylko po to, aby się Tobą opiekować, Rin-kun" zaczyna z czasem denerwować, cóż, brawa dla Rin'a za to, że ma siłę przez całą serię tego słuchać. Praktycznie robi wszystko dla niego, a nic dla siebie, przez co można mieć wrażenie, że jest tak jakby w więzieniu. Według mnie, postać ta jest najmniej udana.



„To tylko przyjaźń...."

Ciekawą postacią, jak dla mnie najciekawszą, jest Asa Shigure. Wyróżniają ją zielone włosy i wstążka po lewej stronie, w której zaplątany ma dłuższy kucyk. Przyjaźni się z Rin'em od gimnazjum i jest jego przyjaciółką, która zawsze na powitanie mocno uderza mu w plecy. Obydwoje zawsze mówią „to tylko przyjaźń" i tego się trzymają. Asa jest świetną postacią, gotuje wręcz idealnie, zawsze uśmiechnięta i nastawiona pozytywnie do świata, czasem aż za bardzo! Nieraz robi sobie niezłe żarty z naszego głównego bohatera, które wywołują niepohamowany śmiech. Ich stosunki są bardzo ciepłe. Ma fajną mamę, a z głosu aktorki dubbingującej aż wylewa się „cukierkowość".

Primula to także wielbicielka Rin'a, jednak na swój sposób. Traktuje go po prostu jak braciszka, w którego ciepłych ramionach zawsze znajdzie schronienie. Ma jedną z najsmutniejszych przeszłości w całym anime. Jest bardzo spokojna i zamknięta w sobie, ale jak to mówią „cicha woda, brzegi rwie". Jej rola w całej serii jest mała i nie do końca rozumiem, czemu poświęcono jej aż kilka odcinków. Ma swoją maskotkę neko (z jap. kot) i po za Rin'em, neko jest najważniejszy.

A tak od kuchni strony...

Wokół tych dziewczyn historia się toczy, a raczej fortuna, bo każda z nich ma jeden cel – zdobyć serce Rin'a. Wypadałoby się jednak przyjrzeć teraz temu anime od drugiej strony, czyli gdzie mamy plusy, a gdzie minusy. Znajdziemy tutaj mnóstwo haremowego humoru, który jest na niesamowicie wysokim poziomie. Czasami jednak spotkamy lekką monotonię, która powtarza się w wielu anime czyli: śmierć rodziców, życie z kuzynką/przyjaciółką, bohater to taki skromny grzeczny chłopczyk i można przykłady mnożyć. Co do kreski... trzeba się do niej przyzwyczaić, bo postacie wyglądają tak, jakby każda była robiona z jednej podstawy. Jeśli jednak przymkniemy oko na podobne twarze, będziemy w stanie dostrzec piękno grafiki, a dokładniej ciepłymi i miłymi dla oka barwami, które charakteryzuje się dla gier/anime hentai. Muzyka także jest niezła, mimo iż skopiowana żywcem z gry, mi przypadła do gustu. Opening jest niezły, ending także polecam choć raz przesłuchać.

„Przeminęło z wiatrem..."

„Shuffle!" zdecydowanie nie należy do powalających dzieł, ale ma swój jedyny i niepowtarzalny klimat, gdzie owego jeszcze nigdzie nie spotkałem. W zasadzie przez większość serii będziemy mieli ubaw po pachy, jak i momenty, w których nie raz zakręci nam się łezka w oku. Osobiście anime mogę polecić każdemu, kto lubi haremowy humor połączony z elementami fantastyki i z przerwami miłosnymi.

Ocena – 7.5/10

Autor : Maksst











HELLO KITTY WERSJĄ SZPITALNĄ

Pewnie każdy zna biało-różowego kotka o pseudonimie Hello Kitty. Ta Japońska postać od 1974 roku podbija serca wielu fanów. Widzieliśmy już wiele rzeczy z wizerunkiem małego kotka, od zegarków poprzez komórki aż do samochodów, ale czegoś takiego jeszcze nie było. Nie dawno w samym centrum Tajwanu powstał Szpital, którego wnętrza wypełnione są wszelkimi ozdóbkami z Hello Kitty. Na korytarzach statuetki, w poczekalni tapety z wizerunkiem małego słodkiego kotka, a w gabinecie wszelkie inne ozdoby. Przyglądając się dokładnie wizerunkowi wyposażenia szpitala możemy zobaczyć : śpioszki dla dzieci z Hello Kitty, Pościel, różowe lusterka, ręczniczki i obrazy na ścianach. Zaś cały szpital z zewnątrz pomalowany jest na różowo.

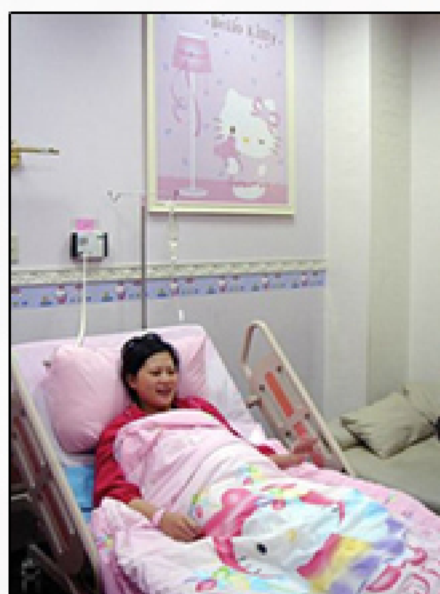
Pomysłodawcom tego projektu był Tsai Tsung-chi, dziś będący ordynatorem szpitala.

Szpital Oferuje 30 łóżek dla pacjentów, no cóż patrząc na ilość ozdób liczba ta wydaje się mała. Placówka zajmuje się głównie odbieraniem porodów, nic dziwnego gdyż dzieci rodzą się w miłej i przyjaznej atmosferze różowo-białego kotka.

Wiadomo iż w planach Japończyków znajduje się wybudowanie takiego szpitala w ich rodzimym kraju. Cóż, miejmy nadzieje iż wyjdzie im to na dobre a dzieci mile będą wspominać swoje narodziny.

Autor : Matiz









OBAMOMANIA



Na oczach milionów ludzi Obama złożył przysięgę prezydencką. W śnieżny i mroźny dzień zebrały się tłumy ludzi by uczcić pamiętną chwilę w nowym rozdziale historii. Mimo iż wydarzenie miało miejsce już jakiś czas temu, to w Kraju Kwitnącej Wiśni nadal trwa ożywienie związane z elekcją czarnoskórego prezydenta. Wielu zastanawia się co przyniesie Japończykom nowy prezydent.

Zarówno w Ameryce jak i w Japonii panuje moda na 'Obamę'. Nie dość, że gazety przez kilka tygodni pisały głównie o elekcji, to sprzedawcy pamiątek związanych z tym dniem, zarabiają niezłe sumy. Wizerunki prezydenta sprzedają się jak ciepłe bułeczki, nawet w kraju wiśni.

Mająca tokijskie korzenie firma Ogawa Rubber Inc. rozpoczęła produkcję masek przedstawiających twarz Obamy pod koniec ubiegłego roku. Sprzedano do grudnia ponad 2 500 sztuk, a w styczniu poszedł kolejny tysiąc, zaś firma planuje wyprodukować kolejne. Popularność maski uczyniła ją najlepiej sprzedającym się produktem firmy specjalizującej się w tworzeniu masek znanych polityków. Ilość sprzedanych masek bije wszystkie wcześniejsze rekordy. Czyżby Obama naprawdę był tak ważną osobowością w historii świata ? Wygląda na to, że tak. Wydaje mi się, że każdemu z nas udzieliła się pewnego rodzaju energia związana z tą osobą.

Jakie natomiast są oczekiwania Japończyków w stosunku do czarnoskórego prezydenta Stanów Zjednoczonych? Przede wszystkim, mieszkańcy Okinawy starają się o rozwiązanie problemu z hałaśliwymi samolotami. "Mam nadzieję, że prezydent Stanów Zjednoczonych zrozumie udrękę Okinawy" - powiedział Shoji Matsuda. "Chciałbym, by się pofatygował do Sunabe i na własne uszy doświadczył jazgotu silników startujących wcześnie rano myśliwców" - dodał 63 letni mężczyzna.



Jednakże gdzie kończy się Obamomania ? Znając Japończyków - nigdzie. Internauci postanowili uczyć się języka angielskiego dla i od samego Obamy. W internecie krążą nagrania jego przemów, na podstawie których mieszkańcy Japonii starają nauczyć się angielskiego. Dodatkowo miasto Obama, wiernie dopingujące prezydenta, oczekuje jego wizyty we własnej osobie. Działa to także w drugą stronę, oficjalny fanklub chciałby odwiedzić go w białym domu. Japońscy studenci liczą na to, że Obama odwiedzi Hiroszimę. Ma to dla wszystkich wysokie znaczenie w przywracaniu pokoju przez Amerykę.

Co wyniknie z odwiedzin Obamy ? A może raczej, co w ogóle wyniknie z jego prezydentury ? Zostaje nam poczekać i zobaczyć na własne oczy.

Autor : Dark







GRY VISUAL NOVEL NA iPHONE?

W końcu się doczekałem Visual Novel gry na iPhone'a ! Pierwotnie, była to eroge gra na PS2, jednak, aby mogla się ukazać w AppStore twórcy musieli ja ''uciąć", by była od lat 12. Oryginał powstał w 2005 roku, na PS2 hurtowo, a na PC w limitowanej serii. Gra opowiada o uczniu średniej szkoły wyższej (po naszemu liceum) Haruhiko Amami. Akcja toczy się w mieście o nazwie Narasakicho, które wyróżniają dwie cechy : tęcza która jest zawsze na niebie, bez względu na pogodę oraz to, iż każdy mieszkaniec posiada moc ''Gift". Czym jest ten cały ''Gift"? Nie wiem jak wytłumaczyć... jest to moc, dzięki której można spełnić każde życzenie dla swojej ukochanej osoby, jednakże jeśli uczucia odbiorcy nie są takie same jak nadawcy, owy ''Gift" (czyli dar) może mieć katastrofalne efekty...

Trochę o fabule -ojciec Haruhieka zaopiekował się sierotą o imieniu Riko, która jest jego rówieśniczką i niedługo trzeba było czekać, aby ''siostrzyczka" stała się jego pierwsza sympatią, niestety przez kłopoty finansowe musiała zamieszkać u dalekich krewnych. Druga sympatią jest Kirino, która jest jego sąsiadka. Jednakże to wszystko miało miejsce dawno temu, a uczucia Haruhii poszły w zapomnienie... czy na zawsze? Pewnego ranka, Kirino budzi głównego bohatera, aby pokazać mu się w mundurku - w tym, w którym oboje będą chodzić do liceum (każdy w swoim oczywiście). Jakby tego było mało, na Haruhi'eka, na progu będzie czekać sama Riko... dzięki czemu jego uczucia wrócą z wielka mocą. Kogo wybrać? Nawet jeśli Riko, to i tak są postrzegani jako rodzeństwo i co na to Kirino ?
To nie wszystko... do całej sytuacji dojdą nieprzewidziane efekty, wywołane ''Giftem".

Gra kosztuje 13€ i jest w pełni po japońsku. Jednakże warto pamiętać, że jest to pierwsza gra Visual Novel na telefon.

Autor : Maksst



Mundurki - Prawdy i mity

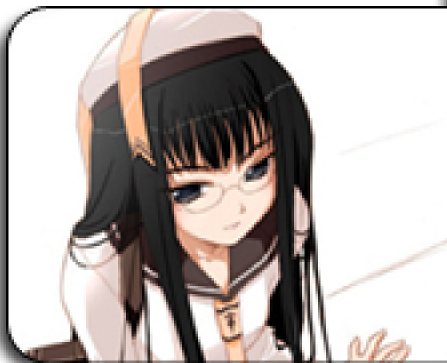
Zapewne nie jeden chłopak zapamiętał japońskie mundurki, jako super mini spódniczki, koszulki z dekoltem i niezwykle długie, białe skarpety u pań, zaś proste spodnie i luźne koszule u chłopaków. Niestety to co zwykło wam widzieć w anime, szeroko mija się z prawdą, choć te męskie wdzianka raczej nie wiele różnią się od oryginałów. Prawda jest taka, że trudno by wam było zobaczyć w Japonii jakąś „sexy" szesnastolatkę, której widać bialutkie majteczki.



Historia Japońskich mundurków sięga ery Meiji, a następnie ery Taisho. Wtedy to też Azjaci zaczęli naśladować Brytyjskie społeczeństwo, które ubierało swe pociechy w marynarskie mundurki. Japończycy swoją wersję mundurka nazwali „seifuku", co pochodzi od angielskiego słowa „Sailor suits" - czemu na myśl przychodzi Sailor Moon ? Wygląd mundurka zależy przede wszystkim od szkoły, która wybiera wzór dla wszystkich uczniów. Dodatkowo ich formalność różni się w szkole podstawowej jak i średniej, w której dodatkowo dochodzi godło oraz krawat dla chłopców. Warto wspomnieć, że w lato mundurek zostaje zmieniony na jego nieco „lżejszy" odpowiednik, co ma zagwarantować swobodę w upalne dni.







Zazwyczaj składa się on z białej koszuli i spodenek u chłopców, a lżejszego mundurka z krawatem i tartanowej spódnicy dla dziewcząt. Dla uczniów Seifuku ma także duże znaczenie emocjonalne. Stanowi ono pewnego rodzaju pamiątkę po dzieciństwie, a zarazem dowód przynależności do grupy społecznej.

Oczywiście co to by była za szkoły, gdyby wszyscy przestrzegali zasad ? Wiele dziewcząt próbuje przemycić coś własnego, by jej ubiór był chociaż trochę oryginalny. Uczniowie często przypinają sobie różnego rodzaju odznaki. Dziewczęta próbują także noszenia „luźnych skarpetek"i skracania spódniczek. Chłopacy zaś mogą nosić nieco za luźne części garderoby.

Tak jak chyba wszystko w świecie, mundurki wiążą ze sobą różnego rodzaju legendy czy też historie. Jedną z tych pozytywnych jest wyznawanie miłości przez chłopaka do dziewczyny. Uczeń robi to poprzez oddanie drugiego guzika (licząc od góry) swojej marynarki. Guzik ten ma miejsce najbliżej serca, przez co wieży się, że zawiera on uczucia jego właściciela. No tak, ale są także i te złe strony medalionu, choć dla niektórych - zwłaszcza panów - mogą być nie lada frajdą. Mowa tu o fetyszu związanym z mundurkami. W Japonii można znaleźć wiele czasopism publikujących opowiadania erotyczne o pozaszkolnym życiu uczennic. Nie obejdzie się także bez zdjęć pornograficznych dziewcząt w szkolnych strojach. Za jeden z największych dziwów, można uznać automaty, w których było można kupić świeżo zdjęte majtki dziewczyn.

No tak, ale my mieszkamy w Polsce, w której miała wkroczyć era mrocznych mundurków. Od samego początku stały się one zmorą nie jednego ucznia, co było spowodowane ich okropnym wyglądem. My Polacy przeciwnie do Japończyków, nie traktujemy ich z takim entuzjazmem. Ale wiecie, kto nie próbuje, ten nie żyje.

Autor : Dark













Samurajowie

czyli cała prawda o japońskich rycerzach.

Pewnie niejeden z fanów Mangi i Anime, po zapoznaniu z takimi tytułami jak „Samurai 7", „Afro samurai" czy też „Samurai Champloo", zastanawiał się, kim tak na prawdę byli samurajowie i na ile ich wizerunek przedstawiony w Anime czy w Mandze jest zgodny z prawdą.

Do jedenastego wieku w Japonii żołnierzy określano mianem samuraja. Byli oni odpowiednikiem średniowiecznych rycerzy gdyż posiadali własną ziemię, postępowali według kodeksu zwanego bushido czyli „Droga wojownika", a także byli na każde wezwanie swojego pana.

Samurajowie byli szkoleni w wielu dziedzinach wojennego rzemiosła. Uczono ich łucznictwa, władania mieczem, walki wręcz czy też jazdy konnej. Wojownik powinien nie tylko świetnie walczyć, ale także posiadać wykształcenie. Samuraj musiał umieć pisać i co za tym idzie czytać, rozumieć poezję, a także znać tradycyjne tańce ludowe.

Bronią, najczęściej kojarzoną z samurajami, są katany czyli lekko wygięte, długie miecze w których przestrzeń pomiędzy rękojeścią a ostrzem zajmuje tsuba (krążek ochraniający dłoń). Miecz był duszą samuraja, a jego utrata była równoważna stracie honoru.







Japońskie miecze do tej pory uchodzą za najdoskonalsze na świecie, choć niestety zostało niewielu kowali potrafiących wykonać prawdziwą katanę. Miecze są wykuwane z tysięcy stalowych warstw - zaginanych na przemian wzdłuż i w poprzek ostrza, a następnie skuwanych i rozciąganych.

Samuraja zwolnionego ze służby lub którego pan zginął podczas bitwy określano mianem Ronina. Jeśli został on zwolniony ze służby, mógł zostać najemnikiem i oferować swoje usługi szlachcicom lub władcom, którzy po wynajęciu go stawali się jego panem. Jeśli jednak jego przełożony został zabity, zadaniem Ronina było pomszczenie swojego pana(dopiero po tym stawał się wolny). Samurajowie byli winni swoim przełożonym bezwzględne posłuszeństwo, przez żołnierzy było ono stawiane wyżej niż więzy rodzinne, przyjaźń czy nawet własne życie. Podczas walki niedopuszczalna była ucieczka (chyba, że pan wydał rozkaz do odwrotu), a także pojmanie samuraja do niewoli, gdyż tracił on w tym momencie honor.

Samuraj, który utrącił swój honor, popełniał rytualne samobójstwo zwane seppuku polegające na rozcięciu sobie brzucha. Po dokonaniu seppuku, Kaishaku (którym był najczęściej przyjaciel) ścinał mu głowę.

Autor : Sasuke-Kun



Japońska Moda

Kolekcja Sancta Cariny



